

Information bzgl. MasterGrabber

COLLABORATORS

	<i>TITLE :</i> Information bzgl. MasterGrabber		
<i>ACTION</i>	<i>NAME</i>	<i>DATE</i>	<i>SIGNATURE</i>
WRITTEN BY		August 5, 2022	

REVISION HISTORY

NUMBER	DATE	DESCRIPTION	NAME

Contents

1	Information bzgl. MasterGrabber	1
1.1	Inhalt	1
1.2	Programm-Beschreibung	2
1.3	Installation	2
1.4	Copyrights	3
1.5	Anfänger	3
1.6	Registration	4
1.7	Distribution	4
1.8	Bekannte Fehler	5
1.9	Korrigierte Fehler	5
1.10	Die Benutzung	5
1.11	System-Anforderungen	6
1.12	Features	7
1.13	To do	7
1.14	Über den Autoren...	7
1.15	Grüsse	8
1.16	Speichern	8
1.17	"	8
1.18	Ende	9
1.19	Liste erneuern	9
1.20	Fenster verstecken	9
1.21	Aktuelle Maus-Koordinaten	9
1.22	Dateiauswahlfenster	9
1.23	Typ	9
1.24	Links	10
1.25	Oben	10
1.26	Breite	10
1.27	Höhe	10
1.28	IFF-Datei	11
1.29	"	11
1.30	Countdown	11
1.31	Fenster-Aktivierung	11

Chapter 1

Information bzgl. MasterGrabber

1.1 Inhalt

MasterGrabber v1.2 (Beta-Version)

Geschrieben von

Daniel Kasmeroglu ("Deekah")

*** REGWARE ***

Programm-Beschreibung

Installation

Kopierrecht

Anfänger

Registration

Distribution

Bekannte Fehler

Korrigierte Fehler

Die Benutzung

System-Anforderung

Vorteile

Zu erledigen

Über den Autoren

Grüsse

1.2 Programm-Beschreibung

Dieses Programm ist ein sogenannter ScreenGrabber, was bedeutet, daß man damit einen beliebigen Bildschirm in Form einer Bilddatei speichern kann. Mein Programm ist außerdem in der Lage einzelne Fenster bzw. Bereiche in Bild-Dateien (IFF unkomprimiert) zu speichern. Sollte ein Fehler auftreten, wäre ich dankbar wenn man mich darüber informieren würde.

Dieses Programm ist nicht registriert, allerdings ist die einzige Einschränkung dieser Version eine Wartezeit von 12 Sekunden nach dem Start. Ansonsten ist das Programm ohne Einschränkung nutzbar. Um diese Einschränkung zu umgehen ist es möglich entweder die Funktion 'Delay()' zu patchen oder sich registrieren zu lassen. Letzteres ist sinnvoller, da die Registration ohnehin kostenlos ist, es sei denn man hat keinen Zugang zum Internet (Porto-Gebühren).

Registration

1.3 Installation

Die Installation dieses Programmes ist sehr leicht und ohne den Installer zu bewerkstelligen. Dazu sollten Sie folgende Schritte befolgen:

1. Kopieren Sie alle Dateien dieser Distribution in ein Verzeichniss ihrer Wahl. Folgende Dateien können ohne weiteres gelöscht werden falls Sie keine Lokalisierung vornehmen wollen:

MasterGrabber.cd	- Katalog-Beschreibungsdatei
MasterGrabber_D.ct	- Deutsche Übersetzung
MasterGrabber_I.ct	- Italienische Übersetzung

2. Falls Sie eine ältere bzw. keine Version der "bgui.library" v41 besitzen, dann kopieren Sie die mitgelieferte Version ins Verzeichniss "LIBS:". Diese Version ist eine BETA und daher evtl. noch fehlerhaft. Es traten bei dieser Version im Zusammenspiel mit meinem Programm keine Fehler auf (bisher). Wer seinen Rechner mit einem 68020er und OS3.0 (z.B.: A1200) betreibt, der sollte sich falls möglich das Archiv "BGUI-User.lha" von folgender HomePage downloaden:

"<http://www.az.com/~ie/bgui>"

Das Archiv enthält nämlich eine speziell optimierte Version der "bgui.library" (heißt im Archiv "bgui.library_e"),

was eine höhere Arbeitsgeschwindigkeit mit sich bringt.

3. Falls Sie eine andere Sprache als Englisch benutzen wollen, dann speichern Sie den entsprechenden Katalog im folgenden Verzeichniss:

Katalog	Sprache
1. MasterGrabber_D.catalog	Deutsch
2. MasterGrabber_I.catalog	Italienisch

1 -> LOCALE:Catalogs/deutsch/MasterGrabber.catalog
2 -> LOCALE:Catalogs/italiano/MasterGrabber.catalog

4. Wenn Sie die Online-Hilfe benutzen möchten, dann sollten Sie diese Dokumentation im gleichen Verzeichniss wie das Hauptprogramm unter dem Namen "MasterGrabber.guide" speichern.

Dokumentation	Sprache
1. MasterGrabber_D.guide	Deutsch
2. MasterGrabber_I.guide	Italienisch
3. MasterGrabber_E.guide	Englisch

1.4 Copyrights

Dieses Programm ist REGWARE, was im Prinzip das gleiche wie FREeware ist. Der einzige Unterschied ist die Tatsache, daß das Programm nach dem Start eine Wartezeit von 12 Sekunden einlegt. Dies ist in der registrierten Version nicht der Fall. Da die Registration nichts kostet (evtl. Porto-Gebühren, falls kein Internet-Zugang vorhanden ist), sollten sie sich registrieren lassen. Natürlich ist es ihnen untersagt eine registrierte Version weiterzugeben, was im Falle einer Zuwiderhandlung rechtliche Konsequenzen nach sich ziehen würde (Theoretisch !).

Der Grund für diese Form der Verbreitung ist einfach:

Da es mich Zeit kostet ein Programm zu schreiben bin ich auch daran interessiert zu wissen, ob dieses Programm überhaupt von jemanden benutzt wird. Sollte dies nicht der Fall sein macht es für mich keinen Sinn das Programm weiterzuentwickeln.

Registration

1.5 Anfänger

ICH KANN FUER KEINE SCHAEDEN, DIE DURCH MEIN PROGRAMM ODER
DESSER FEHLERHAFTE ANWENDUNG ENTSTANDEN SIND, VERANTWORTLICH
GEMACHT WERDEN. DIE BENUTZUNG DIESES PROGRAMMES GESCHIEHT AUF
EIGENE GEFAHR.

1.6 Registration

Wenn Sie registriert werden wollen schicken Sie bitte folgende
Informationen an mich:

Name, Alter, Adresse, E-Mail-Adresse und System-Konfiguration

Sie können diese Informationen per E-Mail:

raptor@cs.tu-berlin.de (Ich arbeite noch an meiner HomePage !)

oder Snail-Mail:

Daniel Kasmeroglu
Rubensstr. 26
12159 Berlin
(Germany)

an mich schicken.

Falls Sie keine E-Mail-Adresse besitzen MUESSEN Sie mir eine
Diskette und einen ausreichend frankierten Rückumschlag zuschicken.
Dieser Rückumschlag wird dann mit der registrierten Version
auf der Diskette zurückgeschickt.

P.S.: Falls Sie der Meinung sind, daß ihnen dieses Programm
etwas Wert ist, wäre ich dankbar wenn Sie mir ein
ihren Vorstellungen entsprechenden Betrag oder ein
Präsent schicken würden. Da ich mein Geld durch
"körperliche Tätigkeiten" verdienen muß verliere
ich relativ viel Zeit. Wenn durch freiwillige Abgaben
genug Geld zusammenkommen würde, dann könnte ich
mehr Zeit ins Programmieren stecken (macht auch
mehr Spaß).

Mein aktuelles Projekt ist ein Archivierungs-Programm
mit grafischer Oberfläche und einige BOOPSI-Klassen.
Eventuell werde ich dannach anfangen einen neuen
Installer zu schreiben, der v.a. den Programmierern
das Leben erleichtern soll.

1.7 Distribution

Dieses Programm darf auf beliebige Medien untergebracht werden
unter der Voraussetzung, daß das Original-Archiv in Takt bleibt.

Es darf weder eine registrierte Version des Programms noch eine modifizierte Distribution weitergegeben werden.

1.8 Bekannte Fehler

1.

Bei der "bgui.library" v41.6 werden einige Hilfstexte beim Drücken der HELP-Taste nicht geladen. Dies betrifft folgende Schalter:

Typ

Liste erneuern

Ende

Dabei handelt es sich um einen Fehler in der Bibliothek, der in Version 41.8 glücklicherweise nicht mehr auftritt.

2.

Momentan ist mein ScreenGrabber nicht in der Lage CyberGraphX-Bildschirme bzw. Fenster zu speichern. Sobald ich etwas besser mit diesem Graphikkarten-System vertraut bin, werde ich diesen Fehler korrigieren.

1.9 Korrigierte Fehler

- Bei der Angabe eines Verzeichnisses anstelle eines Dateipfades konnte es passieren, daß mein Programm abstürzte.
(Gefunden von: Matteo Taveggia)
- Die Fehlerbehandlung im Hauptprogramm war syntaktisch leicht fehlerhaft was in der Praxis schwere Folgen nach sich ziehen konnte.
(Gefunden von: Autor)
- Beim Fehlen einer Bibliothek kam es aufgrund einer fehlerhaften Fehlerbehandlung 8(zu einem Alert.
(Gefunden von: Mark Mackeen)
- Es konnte passieren, daß die Fensterliste nicht mehr geladen wurde.
(Gefunden von: Matteo Taveggia)

1.10 Die Benutzung

Wie startet man das Programm ?

Wenn Sie es von der Workbench starten wollen, dann reicht ein Doppelklick auf das Programm-Ikon aus. Das Fenster öffnet sich in diesem Fall auf der Workbench. Wenn Sie das Programm aus dem CLI starten, dann haben Sie die Möglichkeit einen Public-Screen anzugeben, auf dem das Fenster erscheinen soll:

```
l> <verzeichnis>/MasterGrabber PUBSCREEN = <name>
```

Beim Public-Screen muß darauf geachtet werden, daß zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden wird.

Die Benutzung ?

Leider habe ich keine gute Idee um ein solches Kapitel zu schreiben, weshalb ich folgende Lösung anbiete. Sobald Sie das Programm gestartet haben können Sie den Mauszeiger auf ein Element ihrer Wahl positionieren. Nach einer Weile erscheint ein kleiner Hinweis und sollte dieser nicht genügen dann drücken Sie bitte die HELP-Taste. Danach sollte ein Text im AmigaGuide-Format geöffnet dargestellt werden, der entsprechende Informationen bereithält. Wenn Sie alle Schalter der Reihe nach durchgehen wollen, dann wählen Sie folgenden Schalter an:

.

1.11 System-Anforderungen

Notwendige Anforderungen:

- ~· Amiga OS 3.0 (v39) oder höher
- "bgui.library" v41.6 oder höher (1)
- "iffparse.library" v37 oder höher (2)

"Verzichtbare" Anforderungen:

- "locale.library" v38 oder höher (2)
- "amigaguide.library" v37 oder höher (2)
- "asl.library" v37 oder höher (2)

(1) : Bessere Version gibt es unter "<http://www.az.com/~ie/bgui>"

(2) : Befindet sich auf den System-Disketten

1.12 Features

- Zeichensatzunabhängige Darstellung der Oberfläche
- kann auf einem spezifizierten Public-Screen geöffnet werden
- beinhaltet eine Online-Hilfe und ToolTip-Funktion
- lokalisierte Oberfläche inkl. der HotKeys
- es können Fenster und Bereiche gespeichert werden

1.13 To do

Falls sich genug Benutzer registrieren lassen, werde ich folgende Funktionen implementieren:

- einen AREXX-Port um mit Programmen wie PPaint etc. zu kommunizieren (PPaint 6.4 lädt nicht alle Bildschirme)
- schreiben von komprimierten IFF-Datei oder evtl. eine Adaption an die "superview.library"
- verschiedene optimierte Versionen
- Umwandlung in ein Commodity mit der Möglichkeit einen Bildschirm in definierten Zeitabständen zu speichern

1.14 Über den Autoren...

Name.....: Daniel Kasmeroglu
Username..: Deekah
E-Mail....: raptor@cs.tu-berlin.de
Alter.....: 20 (fast 21)
Hobbys....: »»» Fußball «««, Programmieren,
Philosophie über nutzlose und triviale Dinge des Lebens

Hallo User und Userinnen 8-)

Dies ist mein erstes offizielles Proggy und ich hoffe, daß ihr was damit anfangen könnt, wenn nicht habt ihr eure Telefonrechnung nur unnötig belastet (Hehe). Na ja, da dieser Abschnitt mich betrifft, sollte ich vielleicht auch was über mich erzählen (Logisch, oder ?). Ich studiere momentan "Technische Informatik" an der TU-Berlin, das ist alles. Nee, das kann doch nicht alles gewesen sein, werdet ihr euch sicher denken und ihr habt sogar recht. Wenn ich nicht studiere dann arbeite ich (irgendwo muß die Kohle ja herkommen 8(außer Sonntags, da spiele ich nämlich Fußball. Ich bin eigentlich eher ein Durchschnittstyp aber mit wahnsinnig vielen Interessen (kann man bloß nicht alle wahrnehmen ;8(und Programmieren ist eine davon. Es hat nur

einen Nachteil: Wenn man sich nicht zügelt hängt man zwei Stunden oder mehr vorm Compi und das ist leider nicht gesund. Das war eigentlich so das Größte, also viel Spaß mit meinem Programm.

1.15 Grüsse

Wouter van Oortmerssen : E ist eine super Programmiersprache, aber leider tut sich seit einem Jahr nichts mehr !

Jan van den Baard : Die "bgui.library" macht das Leben leichter !

Ian J. Einman : Danke für die weitere Arbeit an dieser Bibliothek !

Hakan Coskun : Ein Mitglied der Gruppe "2-DaLyrics"

Ertugrul Aküyz : Der große Spack ?

Phase5 and ProDAD : Für ihr Interesse die Vorteile des Amigas weiterleben zu lassen und einen entsprechend innovativen Computer zu entwickeln.

Mirco Eltahir : Wir hatten viel Spaß bei der Arbeit für die BSR.

Thorsten Schubert : PC-User, aber nobody is perfect 8)

Matteo Taveggia : Hat den italienischen Katalog und die italienische Dokumentation geschrieben.

1.16 Speichern

Hotkey...: s,S

Wenn dieser Schalter gedrückt wird, dann wird ein Bild unter dem Pfad, der im Texteingabefeld

IFF-Datei

steht, gespeichert, wobei

beachtet werden muß, daß eine evtl. existierende Datei ohne Kommentar überschrieben werden würde.

1.17 "

Hotkey...: " " (die große breite Taste ganz unten >;-)

Wenn Sie diesen Schalter anwählen, wird zwischen der Bildschirmliste und der Fensterliste umgeschaltet.

1.18 Ende

Hotkey...: e,E

Ich denke, daß Sie wissen was dieser Schalter bewirkt ; oder ?

1.19 Liste erneuern

Hotkey...: r,R

Falls Fenster bzw. Bildschirme nach dem Start meines Programms geöffnet wurden, kann die Liste mit Hilfe dieses Schalters aktualisiert werden.

1.20 Fenster verstecken

Hotkey...: v,V

Falls der Bildschirm gespeichert werden soll, auf dem sich das Programmfenster befindet, wird dieses Fenster bei angewählter Option, während des Speicherns geschlossen.

1.21 Aktuelle Maus-Koordinaten

Hotkey...: Keine

Dieses Feld zeigt die aktuellen Maus-Koordinaten an, die sich je nach Liste entweder auf den Bildschirm beziehen.

1.22 Dateiauswahlfenster

Hotkey...: f,F

Dieser Schalter öffnet ein Dateiauswahlfenster um die Eingabe eines Dateipfades zu vereinfachen. Wer dabei eine bereits existierende Datei auswählen sollte, sollte beachten, daß diese Datei, während des Speicherns überschrieben wird und damit unwiderruflich verloren ist.

1.23 Typ

Hotkey...: p,P

Dieser Status-Schalter legt fest, was Sie speichern wollen:

- Bildschirm - Der ausgewählte Bildschirm wird gespeichert.
Sollte kein Bildschirm ausgewählt worden sein,
dann wird der erste Bildschirm der Liste gespeichert.
- Fenster - Das ausgewählte Fenster wird gespeichert.
Sollte kein Fenster ausgewählt worden sein,
dann wird das erste Fenster der Liste gespeichert.
- Bereich - Hiermit wird der Bereich eines Bildschirmes oder
Fensters gespeichert, wobei der Bereich einem
Rechteck entspricht, daß mit den entsprechenden
Schaltern festgelegt werden muß.

1.24 Links

Hotkey...: l,L

Der Bereich wird durch seine linke-obere-Ecke und seine Dimensionen festgelegt. Hier muß der Abstand zur linken Bildschirmseite angegeben werden.

1.25 Oben

Hotkey...: o,O

Der Bereich wird durch seine linke-obere-Ecke und seine Dimensionen festgelegt. Hier muß der Abstand zur oberen Bildschirmkante angegeben werden.

1.26 Breite

Hotkey...: b,B

Der Bereich wird durch seine linke-obere-Ecke und seine Dimensionen festgelegt. Hier können Sie angeben wie lang die horizontale Ausdehnung sein soll.

1.27 Höhe

Hotkey...: h,H

Der Bereich wird durch seine linke-obere-Ecke und seine Dimensionen festgelegt. Hier können Sie angeben wie lang die vertikale Ausdehnung sein soll.

1.28 IFF-Datei

Hotkey...: i,I

Hier können Sie den Zielpfad des Bildes angeben. Sie sollten sicher sein, daß sich keine benötigte Datei unter dem selben Pfad ansprechen läßt, da diese ohne Kommentar überschrieben werden würde.

1.29 "

Hotkey...: Keine

Diese Liste zeigt alle verfügbaren Fenster oder Bildschirme. Sie können zwischen Bildschirmliste und Fensterliste umschalten, indem Sie die Space-Taste drücken.

Andere Tastatur-Kombinationen:

CURSOR UP	:	bewegt den gewählten Eintrag eine Stufe nach oben
CURSOR DOWN	:	bewegt den gewählten Eintrag eine Stufe nach unten
CURSOR UP + SHIFT	:	der erste sichtbare Eintrag wird gewählt
CURSOR DOWN + SHIFT	:	der letzte sichtbare Eintrag wird gewählt
CURSOR UP + CTRL	:	der erste Eintrag wird gewählt
CURSOR DOWN + CTRL	:	der letzte Eintrag wird gewählt

1.30 Countdown

Hotkey...:

Auf Anfrage eines Users habe ich diese Funktion implementiert, die eine Zeitverzögerung vor dem Speichervorgang hervorruft. Man gibt in diesem Schalter die Anzahl von Sekunden an, die vor dem Speichern abgewartet werden sollen. Auf diese Art und Weise kann man zum Beispiel ein Fenster aktivieren oder andere Dinge tun.

1.31 Fenster-Aktivierung

Hotkey...:

Dies ist ebenfalls eine nützliche Neuerung, die bewirkt, daß das ausgewählte Fenster vor dem Speichervorgang aktiviert wird. Wenn man den Bildschirm im Hintergrund mitspeichern möchte. Je nachdem ob ihr den gesamten Bildschirm oder nur das Fenster gespeichert haben wollt, solltet ihr den

Typ-Schalter
einstellen. Wichtig

ist auch, daß ein Commodity wie AutoPoint abgeschaltet ist, da sonst ein anderes Fenster aktiviert werden könnte.